

# Esistere – Resistere – Produrre – Riprodurre - Riprodursi

Compagnia teatrale Phoebe Zeitgeist

## **Abstract**

Questo articolo ripercorre la biografia e la ricerca artistico-politica della Compagnia teatrale Phoebe Zeitgeist. La sua poetica si caratterizza come processo aperto e contaminato dalle arti contemporanee e alla produzione di drammaturgie originali che mettono al centro la critica alle diverse forme del potere, sia che incidano sui vissuti individuali sia sul collettivo. L'indagine della compagnia si risolve nella produzione di lavori che, influenzati da autori come Rainer Werner Fassbinder James Ballard e Antonio Caronia, sono caratterizzati dall'estetica camp, dalla cultura pop e dall'immaginario fantascientifico. Nel 2013 la compagnia teatrale Phoebe Zeitgeist realizza Blut, una fanzine realizzata attraverso il cut'n mix di risorse grafiche e testuali basate su un'estetica anticonsumista e anticapitalista e di bassa fedeltà che si contrappone alla rigorosa scelta dei contenuti. Una forma di auto-produzione che per la Compagnia corrisponde alle pratiche di lotta creativa legate all'attivismo e alla sua declinazione post-punk.

Blut è un progetto editoriale che nasce come organo satellite della compagnia teatrale Phoebe Zeitgeist. La ricerca di questo gruppo, aperto alle elaborazioni in tutti i campi delle arti contemporanee, è dedicata all'esistenza, alla persistenza e alla trasformazione di ogni forma di potere, sia esso annidato nelle relazioni private o nei rapporti di forza con il mondo e con le istituzioni. Questa indagine viene condotta attraverso l'opera di quegli artisti che hanno dato, attraverso i loro testi, allarmi, denunce e visioni che sono oggi i meccanismi del nostro tempo.

La compagnia Phoebe Zeitgeist ha elaborato e prodotto anche drammaturgie originali. Lo spettacolo *Reproduction* (Fig. 01) appartiene a una di queste:

Si tratta di una riflessione sul riprodursi, replicarsi, immaginare un altro sé, avere continuità e discendenza, sia nella vita, sia nell'arte. Lo spettacolo è infatti incentrato su un gruppo di artisti maturi, legati tra loro da fili di assurdità e bisogno, tra i quali esplode il tema del tempo biologico, del momento esatto per produrre e per riprodursi, per dare vita a opere e figli. Tutto il contesto della narrazione, dalla scena, ai costumi, ai personaggi stessi e alle loro relazioni più intense, è teso tra irrealtà e realtà, tra umanità viziosa e animalità virtuosa, tra razionalità corrosiva e l'istinto che sbaraglia il pensiero<sup>1</sup>.

Anche lo spettacolo *Malagrazia* ad opera del drammaturgo Diego Zanoni (aka Michelangelo Zeno), rappresenta un testo dalla produzione originale: *Malagrazia*, "la grazia che viene dal male", ovvero la straordinaria e controversa capacità umana di resistere alla catastrofe. Ma anche "l'azione fuori dal garbo", fuori dalla regola data, perché questa regola è venuta meno, è stata dimenticata o non esiste più. In questo mondo nuovo (o forse alla fine di uno vecchio) troviamo due fratelli, rinchiusi, soli con il pensiero costante del fuori, di ciò che è stato, di ciò che sarà. Questo è il tempo dove si sviluppa malagrazia, che mette in scena la vertigine emotiva di un'umanità dilaniata dalla paura di restare sola con se stessa. Il lavoro parte da uno studio dedicato a Franco Scaldati, alla sua parola viva e ai suoi personaggi capaci di una poesia spietata<sup>2</sup>.

La parola, la sua ripetizione, la sua funzione politica, il suo innesco immaginale sono dunque gli strumenti poetici di Phoebe Zeitgeist<sup>3</sup>.

---

<sup>1</sup> Note di regia, *Reproduction*, a cura di Phoebe Zeitgeist.

<sup>2</sup> Note di regia, *Malagrazia*, a cura di Phoebe Zeitgeist.

<sup>3</sup> Fare della ripetizione stessa qualcosa di nuovo; legarla a una prova, a una selezione, a una prova selettiva; porla come oggetto supremo della volontà e della libertà. G. Deleuze, *Differenza e ripetizione*, il Mulino, Bologna 1971 (1968 originale francese).



Fig. 01. Francesca Frigoli è Fratta, *Reproduction* 2018.

### **Giocare a non capirsi. La parola non univoca. La parola travestita.**

*Le avventure di Phoebe Zeit-Geist* è una serie di fumetti americani scritta da Michael O'Donoghue e disegnata da Frank Springer. Dal gennaio 1965 il fumetto è stato serializzato sulla rivista *Evergreen Review* e successivamente pubblicato in forma di libro da Grove Press nel 1968. Il fumetto descriveva le avventure della aliena Phoebe Zeit-Geist mentre veniva periodicamente rapita e salvata da una serie di personaggi bizzarri, come nazisti, feticisti dei piedi cinesi, assassine lesbiche. Il fumetto e la sua capacità di sintesi che include immagine e testo su un unico livello visivo, rappresenta per la ricerca di Phoebe Zeitgeist un forte detonatore di senso.

In generale la cultura pop e tutti i detriti che essa accumula e trascina per rilasciarne parte ai margini dei decenni, sono una grande risorsa immaginale per il lavoro del gruppo.

Un altro binario parallelo e irrinunciabile è l'estetica *camp*<sup>4</sup>, i codici del melodramma e il suo artificio scenografico come «risposta allo sgretolamento delle utopie politiche, alla dimensione esterna dell'uomo»<sup>5</sup> (Fig. 02).

<sup>4</sup> «Per cominciare con un'affermazione molto generica: Camp è una forma particolare di estetismo. È un modo di vedere il mondo come fenomeno estetico. Questo modo, il modo di Camp, non si misura sulla bellezza ma sul grado d'artificio e di stilizzazione» S. Sontag, *Notes on "Camp"*, in «Partisan Review», n. 31(4), Fall 1964, pp. 515-530.

<sup>5</sup> R. Menin, *La vita è una prigione all'aperto*, introduzione a R.W. Fassbinder, *I rifiuti, la città e la morte*, Ubulibri, Milano 1992.



**Fig. 02. Le avventure di Phoebe Zeit-Geist, Feltrinelli, 1968.**

Negli stessi anni de *Le avventure di Phoebe Zeit-Geist*, Rainer Werner Fassbinder nell'opera *Sangue sul collo del gatto* (1971), racconta di un'aliena, Phoebe Zeitgeist, mandata sulla terra da una stella lontana per studiare la democrazia tra gli uomini e per scrivere un reportage: Phoebe impara le parole, inizia a imitare i comportamenti umani, ripete gesti e suoni, vuole penetrare il linguaggio per ricostruire il senso principale delle dinamiche di potere tra le persone:



**Fig. 03. Phoebe Zeitgeist appare a Milano 2011-2012.**

Scena da boulevard, Phoebe Zeitgeist siede immobile su una poltrona. Dall'altoparlante una voce maschile: Phoebe Zeitgeist è stata inviata sulla terra da una stella lontana per scrivere un reportage sulla democrazia tra gli uomini. Ma Phoebe Zeitgeist ha qualche difficoltà: non capisce il linguaggio umano benché ne abbia imparato le parole<sup>6</sup> (Fig. 03).

Siamo nuovamente di fronte alla parola che, svuotata dal potere di legittimazione perché in ritardo nei riguardi della Storia, ora può solo decifrare un artificio "interno", privato, fuori dal quale nessuna responsabilità viene presa in carico. Lo spazio di relazione tra l'aliena Phoebe Zeitgeist e le varie figure umane con cui entra contatto fisico e verbale, rappresenta un territorio di conflitto politico, al contempo privato: l'infelicità come difetto strutturale della società.

<sup>6</sup> R.W., Fassbinder, *Blut am Hals der Katze*, Verlag der Autoren, Frankfurt 1971.

Aliena è Phoebe, aliena è la parola a chi la pronuncia e a chi la recepisce, ma necessaria, perché il difetto strutturale della società è anche la sua leva, il suo incitamento. Il bisogno compulsivo di comunicare, al di là del capirsi realmente, del comprendersi, il bisogno carnale dell'altro e della sua presunzione di presenza sono oggi temi del tutto realizzati nella società.

Li prefigurava in maniera geniale un geniale autore argentino trapiantato in Francia in un testo manifesto per questa compagnia: Loretta Strong.

Ecco un'altra aliena, nata dal pensiero anarchico dell'argentino Raul Damonte, in arte conosciuto con lo pseudonimo di Copi, inventore di un linguaggio teatrale esplosivo, fumettista veloce e feroce, splendida anima *en travesti*.

Loretta Strong è sola sulla sua astronave: un triangolo argentato. *"La terra è esplosa!"*, resta solo la rappresentazione, l'immanenza tragicomica del corpo dell'attore, della sua voce, del suo delirio isterico-onirico. Loretta evoca altri colleghi astronauti, la sua amica Linda, extraterrestri e animali d'ogni genere. I topi che in realtà sono pipistrelli, i quali a loro volta sono pappagalli o magari venusiani o uomini scimmia della stella polare. O sono gli spettatori? Gli addetti ai lavori? Loretta non esiste: esplode e si rimette assieme da sola – *"sarà divertente rincollare tutte queste dita"*. Loretta è in quanto si esibisce. Non può uscire dalla sua gabbia scenica. Loretta è percossa da interferenze, suoni elettronici, applausi da stadio, versi mostruosi di animali o di neonati di altri pianeti. Tutto è nella sua testa delirante, testa di drogata, di visionaria, di transessuale – di attrice? Si è scelto quindi di evitare ogni oggetto scenico, legato all'immaginario che questo testo ha spesso scatenato: pupazzi, tazze del water, frigoriferi, mitragliatrici spaziali... in scena Loretta è realmente sola<sup>7</sup>.



---

<sup>7</sup> G. Isgrò, note di regia per la messinscena dello spettacolo *Loretta Strong*, al MAGA di Gallarate, luglio 2010.

## Fantascienza politica per un teatro stellare

In *Loretta Strong*, così come in *The Atrocity Exhibition* di James G. Ballard, testo tradotto in opera teatrale da Giuseppe Isgrò lo scenario è “meta-fantascientifico” dunque storico, privato e politico: averci a che fare comporta necessariamente scelte di campo.

Il testo sperimentale *The Atrocity Exhibition*, che Ballard ha scritto in prima edizione nel 1970 è esso stesso un’esplosione di immagini tutte indipendenti e tutte profondamente collegate da una dimensione erotica subliminale costante. È il racconto della vita segreta delle immagini e del loro dissennato accoppiarsi per liberare senso, tempo, e quelle alterazioni psichiche collettive che noi viviamo come “normalità”. Ed è il racconto di come l’intenso traffico di questi corpi evanescenti, parallelo a congestioni e funzionamenti del nostro sistema nervoso, abbia una dimensione effettiva, un effetto carnale, un destino vitale: l’immagine della violenza, della guerra, del dolore sono le appendici visive di un sistema che ci contiene e che spinge incessantemente per la propria conservazione, anche e nonostante la nostra singola caducità. Con l’amore e con la violenza noi semiamo noi stessi nel mondo; ogni immagine pubblica di amore e di morte è una spora di questa semina<sup>8</sup>.

Per spiegarsi oltre, occorre aprire su una scena antecedente: su Un’ambigua utopia, collettivo attivo tra la fine degli anni Settanta e l’inizio degli anni Ottanta, che si è occupato dei rapporti tra politica, fantascienza e immaginario, e sul fondamentale apporto di Antonio Caronia che ha riabilitato risolutivamente la relazione tra politica e immaginario fantascientifico. Per Caronia la fantascienza è la narrazione politica per eccellenza perché nelle sue stesse premesse e funzionamenti, in ogni sua direzione di senso, è sempre e comunque analisi critica della società contemporanea, un suo incubo lucido, un suo riflesso distorto.

Anche per il lavoro teatrale è necessario sostenere una continua, vigile, visione politica della realtà, volontà che si estende e si verifica anche attraverso il vitale bisogno di dislocare gli accadimenti culturali e all’incessante messa in funzione di rapporti di collaborazione tra diversi ambiti del sapere e delle competenze, solo così è possibile realizzare un’integrale stratificazione di immaginari.

*More Than Human*<sup>9</sup> quindi, per una visione molteplice e multiforme (taumascopica) della realtà, dove gli individui sono mostri di talento e il cui singolo, speciale, contributo

---

<sup>8</sup> F.M. Consonni, Presentazione dello spettacolo *Note per un collasso mentale*.

<sup>9</sup> T. Sturgeon, *More Than Human*, Farrar, Straus & Young, New York 1953.



compone un organismo unico: creature in lotta per sondare la propria umanità (o per distruggerla) tra forme di potere e moralità, individualità e appartenenza.

È solo attraverso questa “strategia di difesa” che l’individuo trova la via di fuga e insieme la direzione per costruire il nuovo.

Questo è possibile solo attraverso visioni la cui lunghezza si misura tra realtà e umanità, ambiente, relazioni, privato.

L’immaginario è sempre gravido.

Le relazioni tra le persone sono feroci e producono ferite che sanguinano.

## BLUT – Sangue – Linfa

Nel corso di questi studi e pratiche, nel 2013 la compagnia teatrale Phoebe Zeitgeist decide di dare vita a Blut (sangue), una *fanzine* dedicata alle connessioni immaginali. Si tratta di un foglio A4, piegato in più parti dove ad ogni apertura della pagina corrisponde un contenuto immaginale, grafico, visivo e testuale. Una volta dispiegato tutto il foglio viene visualizzata una vera e propria mappa visiva e concettuale.

Un campo, per l’appunto, per la decodifica del linguaggio (Fig. 05).

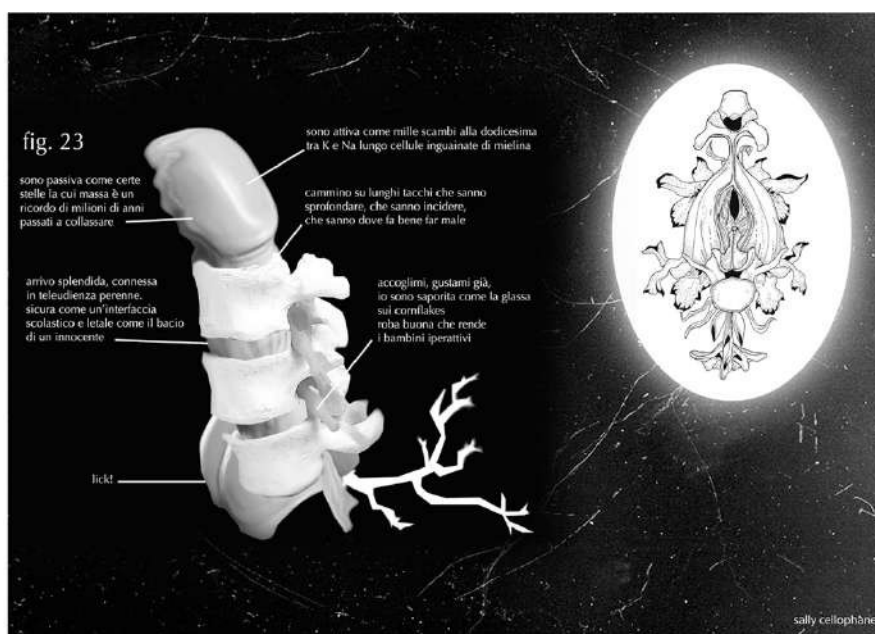


Fig. 05. Blut, n.2, “Notte corticale”, Giugno 2014. Artwork by Sally Cellophane.

*Blut* è, sin dai suoi esordi cartacei, un dispositivo atto a mettere in circolo scambi, contagi, contenuti aperti che si compongono in mappe immaginali. Blut è “*sangue sul collo del gatto*”, il titolo del testo teatrale di Rainer Werner Fassbinder. Phoebe Zeitgeist

è già citata e “rimessa in circolo” dallo stesso Fassbinder che la prendeva in prestito dal mitico fumetto freak *The Adventure of Phoebe Zeitgeist* (1968) di O'Donoghue e Spinger. Il sangue sul collo del gatto è quello che si produce nell'accoppiamento tra questi emblematici ed enigmatici felini: l'amore e l'eros producono sangue, feriscono. Blut è il tentativo di entrare nei solchi che si producono sulla superficie carnale del fare arte, del creare linguaggio<sup>10</sup>.

Così come l'aliena Phoebe Zeitgeist entra in collisione di senso e linguaggio con le figure che incontra di volta in volta durante il suo pellegrinaggio terrestre, Blut ricerca lo stesso “urto” secondo una prospettiva critica ed estetica.

Blut è un fluido, un tessuto connettivo che attraversa il corpo assolvendo a molte funzioni essenziali per la vita e primariamente il nutrimento di ogni sua parte: a questo concetto si ricollega il progetto editoriale che vuole assolvere a una funzione di trasporto e di difesa linguistica e culturale.

Il detonatore che scatena gli urti di significato del progetto Blut è il titolo di ogni uscita.

A partire da un'intestazione, si nomina il campo comparatistico: ogni autore-artista coinvolto nel numero in lavorazione, sviluppa a partire dal titolo il proprio contributo visivo, grafico o testuale e critico.

Il meccanismo è simile all'esercizio di libera associazione, ovvero la tecnica di riferire idee e parole che si presentano alla mente, senza compiere nessun tentativo di controllo cosciente su questo materiale. Lo stesso cortocircuito di cui fa esperienza la Phoebe Zeitgeist di Rainer Werner Fassbinder che indaga il campo del dicibile, in una continua tensione verso l'indicibile, luogo dove il linguaggio non può più essere nominato, detto e esplicitato e dove la parola ritrova il suo unico e possibile senso e scopo, quello di nominare le violenze, i crimini, la guerra, il dolore, i delitti, il sangue.

PALMER: Perché non verbalizzare dovrebbe essere auspicabile?

BURROUGHS: Be', la verbalizzazione ci ha portati al punto esatto in cui siamo: guerra è una parola. Tutto l'universo della guerra è un universo verbale, il che vuol dire che ci troviamo in un'impasse. E per uscire da questa impasse, sembrerebbe auspicabile esplorare metodi di comunicazione alternativi<sup>11</sup>.

<sup>10</sup> L. Morisco, *Blut: la parola agli artisti(!)*, in «Teatrionline», 18 novembre 2020, <https://www.teatrionline.com/2020/11/blut-la-parola-agli-artisti/> (ultimo accesso 21/02/2021).

<sup>11</sup> W. Burroughs, *Interviste*, Il Saggiatore, Milano 2018.





**Fig. 06. Blut n. 1. Il gioco della fuga, Febbraio 2014 (con i contributi immaginali di Rita Casdia, Paolo Mottana, Francesca Marianna Consonni.**

## **Paesaggio iniziale e baci digitali**

Il numero zero della fanzine (maggio 2013), dal titolo *Paesaggio iniziale*, vede, tra gli altri collaboratori, l'intervento di Antonio Caronia che anticipa, con una breve cyberfavola, la visione di uno scenario di cui faremo esperienza solo circa dieci anni dopo: se per la sua generazione, un bacio è la linea curva della gamba di un ragazzo intento ad affrontare il suo primo lambire di labbra, per le generazioni future l'esperienza del primo amore sarà imprescindibilmente legata allo schermo di un video, di un tablet, di un telefono cellulare. Anche il contributo visuale dello stesso numero a opera della fotografa Annalisa Sonzogni è premonitore del nostro futuro (presente) scenario: il suo *Paesaggio iniziale* è pura natura. Nessuna presenza umana. È prelinguistico, silvestre (Fig. 07).



**Fig. 07. Annalisa Sonzogni, *Waiting for the turn of the Tide*, in Blut, *Paesaggio iniziale*, Maggio 2012.**

Blut, si compone attraverso un'azione di *cut'n mix* di risorse grafiche e testuali, questa modalità nasce dai primi esperimenti tipografici legati al fenomeno del DIY, dove gusto ed estetica sono fortemente legati ad un approccio anticonsumista e anticapitalista a favore di una pratica fai da te e di bassa fedeltà in contrapposizione a una distinta e rigorosa scelta dei contenuti.

Questa pratica di auto produzione corrisponde a una precisa scelta etica, estetica e di vita, che rientra a pieno titolo nelle pratiche di lotta creativa legate al movimento dell'artivism, con un'attitudine e una passione indubbiamente anarco-punk o, meglio ancora, post-punk: una sperimentazione assidua, instancabile, selvaggia e colta.

Al di là dei musicisti, c'era tutta una schiera di catalizzatori e guerrieri culturali, mentori e ideologi che fondavano etichette, gestivano gruppi, diventavano produttori innovativi, pubblicavano fanzine, promuovevano concerti e organizzavano festival [...]. Al prosaico compito di creare e coltivare una cultura alternativa manca il fascino degli oltraggiosi gesti pubblici e del terrorismo culturale tipici del punk. Distruggere è sempre più drammatico che costruire. Il post punk fu costruttivo e lungimirante, a partire dal suo stesso prefisso, segno di fiducia in un futuro che il punk aveva decretato inesistente<sup>12</sup>.



**Fig. 08. Blut n. 0. Paesaggio iniziale, Maggio 2013.**

La prima uscita di Blut nel 2013, con il suo *Paesaggio iniziale* coincide in modo inaspettato, ma non ingenuo, al ritorno dello stesso progetto editoriale nella nuova versione per il web (Fig. 08) ma può stare lì dov'è.

<sup>12</sup> S. Reynolds, *Post-punk 1978-1984*, minimun fax, Roma 2018.

## Blutzine

Nella transizione da cartaceo a digitale Blut<sup>13</sup> mantiene il suo assetto tipografico, ovvero un foglio (digitale), una pagina unica. La pagina web è priva di menù di navigazione, le uniche voci ipertestuali sono rappresentate da *Venen und Komponenten*. La voce *Venen*, le vene ovvero la sede di ciò che scorre, contiene i titoli delle uscite; la voce *Komponenten*, ovvero i componenti nutritivi, sono la redazione.

Blut si affaccia al web come *Riserva botanica*, titolo della prima uscita digitale.

Ritorna l'idea del paesaggio inteso come demarcazione linguistica, come porzione di territorio e come prospettiva; ma è un paesaggio che perde ogni possibilità descrittiva, sviluppandosi in senso verticale, profondo, diventando ambiente pre-climatico e riserva.

L'arte, il posizionamento culturale ed estetico, l'attivismo contemporaneo, si traducono ora in un'azione di lotta botanica, di preservazione e di sperpero, di tesorizzazione e di semina, in assoluta comunanza con la fisiologia e la sistematica degli organismi vegetali. Lo sforzo dell'arte disvela un'attività simile a quella dell'apparato radicale botanico, di conduzione, di riserva e di ancoraggio al terreno, di micorrize: dove per aumentare l'efficienza nell'assorbimento e per creare un valido rapporto di scambio di sostanze nutritive e di protezione, molte piante trovano radici-fungo alleate.

La natura, la pianta, l'uccello, la zolla, si adatta giorno per giorno e si equilibra, si mette in equilibrio con la condizione che trova. L'uomo si efficientava e davanti a un livello raggiunto, per sua natura, punta e tende al successivo, mettendo in gioco l'equilibrio raggiunto senza troppi scrupoli, confidando in sé. Quindi questa disgrazia temporale che ci è capitata ha la vocazione di diventare una disgrazia storica, se circoscritta al sistema dell'efficientamento umano. Ecco dove serviamo noi, tutti noi, giardinieri dell'umanità, custodi della crescita, amanti spudorati della natura, anche quella umana, chi lo nega è un perverso, perché il teatro è l'arte più ultra umana che esista. Noi, a cui non è dato vivere in superficie, comprendiamo la poesia vitale della micorriza, il parassita che implementa la funzionalità della pianta. Chiedete a noi, a tutti noi, cosa immaginare, in una società che si deve ri-funzionalizzare, noi che siamo capaci ora e sempre di spiegare i mostri mettendoli in versi, di fare scuola ad uno per volta, a dieci, a cento, noi che inventiamo la sopravvivenza ogni giorno, chiedete a noi di immaginare come ripartire, come continuare, come distanziare<sup>14</sup>.

---

<sup>13</sup> <https://www.blutzine.it>

<sup>14</sup> F.M. Consonni, Phoebe Zeitgeist, *In presenza di virus*, in «Blutzine», Maggio 2020, <https://www.blutzine.it/> (ultimo accesso 21/02/2021).

Se quel bacio, alla svolta del sentiero, sull'altra riva del torrente, tra gli arbusti di lentisco della fiaba di Antonio Caronia, non trova più concomitanza con il nostro tempo – perché in questo tempo il corpo è diventato estraneo, disinformato e indifferente - il contatto tra i corpi e quel bacio diventano oggi digitali.

Alla svolta del sentiero, sull'altra riva del torrente, il vecchio vide il ragazzo e la ragazza. Seminascoli dagli arbusti, non facevano nulla, però, per occultare la loro presenza. Si baciavano, assorti. Il vecchio scartò un po' sulla destra, cercando di dissimularsi fra gli arbusti di lentisco per non disturbare la loro intimità, pur continuando a guardarli con la coda dell'occhio. Qualcosa, nella posizione un po' rigida dei corpi, in una piega innaturale della gamba sinistra di lui, gli fece pensare che quello fosse il loro primo bacio. Quel paesaggio, pensò, sarebbe rimasto per loro sempre legato al ricordo di quel bacio, al loro (forse) primo amore. Mentre si inoltrava nella macchia, cercando di scartare i ciottoli più grossi per non far rumore, gli venne in mente che però una concomitanza del genere, così frequente per la sua generazione (l'associazione di un'emozione così importante a un paesaggio fisico, campestre o urbano poco importa), non lo sarebbe forse stata altrettanto per i ragazzi di oggi. Per quanti di loro il primo amore non sarebbe invece stato legato a delle parole sullo schermo di un cellulare o alla pagina di una chat? Media landscape<sup>15</sup>.

Non potendosi privare del corpo come presenza significativa, ontologica, e avvertendo questo suggerimento, quasi come una forma ricattatoria di questo presente pandemico, la compagnia teatrale Phoebe Zeitgeist sceglie di abitare il web attraverso il progetto web Blutzine: non trasporta il corpo nell'ambiente virtuale (senza una precisa connotazione e azione linguistica), non abitua l'occhio a una visione in assenza, non porta la messinscena in luoghi diversi da quelli deputati.

Sceglie la profondità, sino all'apparato radicale, per rafforzare l'attività di nutrimento per una assoluta e completa forma di radicalità artistica e culturale.

Sceglie allora il web come riserva, come luogo dove archiviare tutte le comparazioni immaginali possibili.

Burroughs: "Io registro su audiocassette tutto quello che mi riesce".

Bowie: "I media saranno la nostra salvezza, o la nostra fine. A me piace pensare che possano essere la nostra salvezza. Il mio chiodo fisso è scoprire cosa si può fare con i media, e come si

---

<sup>15</sup> A. Caronia, *Paesaggio iniziale*, in «Blut», maggio 2013.

possono usare. Non puoi ammassare la gente insieme come un'enorme famiglia, la gente non vuole questo. Vuole l'isolamento, oppure una cosa tribale [...]”<sup>16</sup>.

Blutzine è un “oggetto virtuale”, la sua struttura logica e la sua rappresentazione sono congiunte.

L'uso di questo spazio è simile a quello dei videogiochi contemporanei con approccio *early access* dove è possibile fruire dell'ambiente di gioco in modo simultaneo con il suo sviluppo e delle *beta version*, ovvero versioni non definitive del software e delle sue funzioni.

Simile anche all'uso delle *sandbox* informatiche e degli *open world*, dove non vengono imposte strutture fisse e obiettivi da raggiungere, ma si lascia libertà di gioco e di invenzione: uno spazio di esplorazione libero, una scatola di sabbia aperta a qualsiasi proposta.

Solo il titolo rappresenta l'unica “clausola” per blutzine, e serve per descrivere la relazione tra i dati, l'insieme delle relazioni esistenti tra i dati e il risultato voluto.

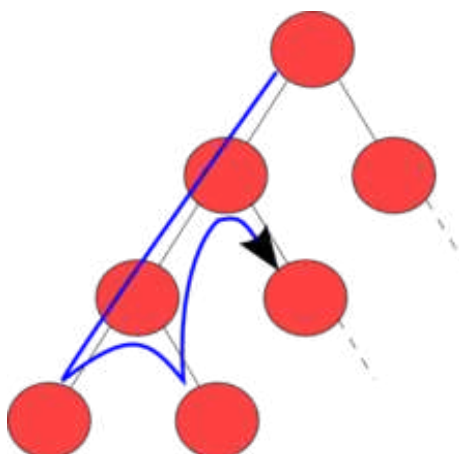


Fig. 09. Schema programmazione dichiarativa nei linguaggi logici informatici.

Phoebe Zeitgeist esprime con Blutzine e con tutto il comparto del suo lavoro, il valore esatto del procedere, e utilizza un linguaggio dichiarativo proprio per poter creare “aggregazioni di senso” in un’ottica di puro attivismo, mettendo in campo tutte le complessità esponenziali che un’indagine sul linguaggio e sull’arte necessariamente richiedono.

Il doppio binario sul quale si struttura il progetto Blutzine, ovvero questa doppia entità tra ciò che Blut è, e ciò che Blut descrive, definisce in modo esplicito lo scopo da

<sup>16</sup> W. Burroughs, *Il padrino Beat: Bowie incontra Burroughs. Londra 1974*, in W. Burroughs, *Interviste*, Il Saggiatore, Milano 2018.

raggiungere: da una parte si specificano le proprietà dei dati (testo, immagine, audio, video), dall'altra si descrive il processo di associazione e di aggregazione degli stessi.

In questo modo Blut elabora una precisa sintassi mediante la quale le parole chiave (i titoli di ogni numero in uscita), possono essere combinate definendo con puntualità il proprio campo semantico.

Questo funzionamento sta alla base di tutte le esperienze che Phoebe Zeitgeist compie in ambito teatrale, performativo, linguistico e didattico.

Recentemente il gruppo nell'ambito delle attività di laboratorio teatrale ha attivato un comparto di archiviazione dei contenuti dei singoli incontri: durante ogni incontro vengono registrate discussioni, note, riferimenti culturali, fotografie, musica... Ogni contenuto viene caricato su un programma di gestione note e reso disponibili per lo studio e l'approfondimento.

In questo modo si crea un archivio preciso, bacino utile al processo di costruzione del lavoro teatrale.

La descrizione dell'archivio sviluppa le sue possibilità (e la padronanza delle sue possibilità) a partire dai discorsi che hanno appena cessato di essere nostri; la sua soglia di esistenza è instaurata dalla frattura che ci separa da ciò che non possiamo più dire, a da ciò che cade fuori della nostra pratica discorsiva; incomincia con l'esterno del nostro linguaggio; il suo luogo è lo scarto delle nostre pratiche discorsive. In questo senso vale come nostra diagnosi<sup>17</sup>.

La messinscena degli spettacoli di Phoebe Zeitgest, infatti, non è mai separata dal territorio di ricerca (che si compone in mappe immaginali), i testi e le parole degli autori sono materia linguistica e sonora, nulla viene descritto, tutto è dichiarato. Ogni piano di contenuto è significativo in un gioco di "riflessioni multiple" che dà il via a una molteplicità di strutture/ambiente che restituiscono un risultato simile a una visione taumascopica<sup>18</sup>.

L'interno del cilindro o del prisma del taumascopio è ricoperto di specchi, a differenza del caleidoscopio il taumascopio è privo di oggetti al suo interno: ne deriva una straniante e inattesa deviazione di piani immaginali e di significati ad essi riferiti.

---

<sup>17</sup> G. Deleuze, *Che cos'è un dispositivo?*, Cronopio, Napoli 2007.

<sup>18</sup> Il termine taumascopio deriva dall'accostamento delle parole "θαύμα" (thayma), "meraviglia", e "σκοπέω" (skopēō), "guardo".



In blutzone *Riserva botanica*, il videomaker Luca Intermite, utilizza nel montaggio del video *Malagrazia // Phoebe Zeitgeist Pandemic Seed*, un processo di manipolazione dei dati dei file multimediali chiamato Datamoshing. In fase di decodifica il Datamoshing causa la rimozione dei fotogrammi restituendo un artefatto audio e video alterato (Fig. 10).

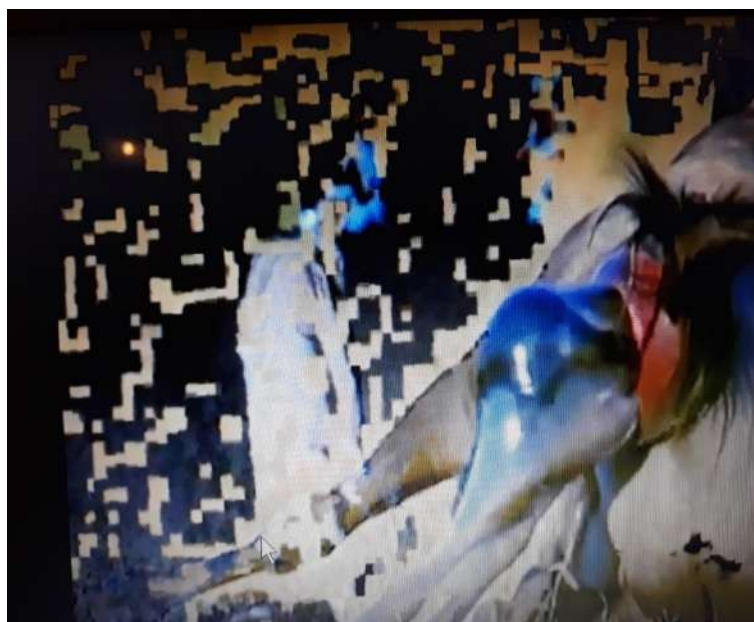


Fig. 10. *Malagrazia // Phoebe Zeitgeist Pandemic Seed*, video di Luca Intermite

La “clausola titolo”, affidata ad ogni collaboratore chiamato ad agire su Blutzone, rappresenta una particolare operazione politica attivista: un delicato incarico conferito riponendo la massima cura e attenzione nella scelta dei coadiutori che vengono stimolati a partire da un lemma e rispetto al quale potranno riferire in forma di testo, immagine, audio, video.

Il sottotitolo di Blutzone è in questo caso è molto confacente ed appropriato: *Webzine immaginale curata da Phoebe Zeitgeist Aliena teatrale, in collaborazione con altri agenti subatomici di linguaggio*.

Prima di comporre e pubblicare i contenuti prodotti da ciascun agente subatomico, ogni agente si ritrova all’interno di una dimensione deframmentata, di ottimizzazione, utile, in una fase successiva, al ripristino della contiguità delle unità di contenuto.

Si potrebbe definire blutzone, un’unità di deframmentazione, chi visita la pagina è chiamato ad effettuare un’operazione di decodifica (Fig. 11).



Fig. 11. Giovanni De Francesco, *Miodesopsia*, n. 5, 2019, vernice spray su stampa a colori, 35x25 cm.

Nel lavoro *Miodesopsia*, pubblicato su blutazine/*Riserva botanica*, l'artista Giovanni De Francesco realizza un gruppo di nove dipinti su carta (di cui l'ultimo un dittico) realizzati a smalto spray sulle riproduzioni a colori di opere pittoriche di maestri della storia dell'arte.

Come spesso avviene nella mia produzione creo dispositivi per alterare la visione del soggetto che in questo caso sono paesaggi di vegetazione. Il colore ricopre l'immagine in trasparenza, come velatura fluorescente tranne in alcune sbavature nere, più dense e lucide, che interrompono la visione del paesaggio nascondendo le figure presenti o creandone di fantasmatiche. Il perimetro della nuova pittura si distacca dalla riproduzione fotografica sottolineando l'artificio e aggiungendo tridimensionalità. Come suggerito dal suo titolo che definisce le percezioni visive alterate dovute alla non perfetta trasparenza dell'umore vitreo dell'occhio umano, questa serie dichiara come celando l'immagine si svela maggiormente il desiderio di vederla<sup>19</sup>.

Altro contributo nello stesso numero è quello nato dalla collaborazione tra il musicista Shari DeLorian e la video maker Alice Bachman che realizzano per *Riserva botanica*, un *footage* in *vhs* che nella migrazione verso il digitale, subisce una serie di mutazioni che si traducono in gabbie di loop. Nel processo di digitalizzazione del nastro, l'immagine subisce dei micro danni, *glitch* che contaminano l'universo visivo e lo invadono così come la natura ha invaso il luogo abbandonato dove sono state realizzate le riprese, ovvero un

<sup>19</sup> G. De Francesco (a cura di), *Note su Miodesopsia*, 2020.

ex gasometro in disuso quasi completamente conquistato dalle piante. Nel video la presenza umana è indefinita, ridotta a ombre e sagome. Il suono di Shari DeLorian è granularizzato, i suoni percussivi sono sovrapposti, “layerati” e ripetuti ossessivamente, l’uso dei sintetizzatori distorce la materia sonora fino alla degradazione del suono. *Downsampling* e *bitcrusher*, riverberi irreali modellati su paesaggi distorti. L’immagine stereofonica è dilatata al massimo della sua estensione.

## **L’uomo visto dal paesaggio**

La natura del mezzo rivela una vitalità nella sua processualità, nel suo farsi: essa, infatti, decade, si deteriora. La natura umana è costantemente richiamata, in tutto il nuovo Blut, come postuma, come fusa, confusa, con l’elemento naturale, l’una dell’altro metafora, ovvero l’annientamento umano come metafora di un ecosistema che espelle o che ci riconosce come scoria: l’uomo visto dal paesaggio.

Il lavoro è infatti dedicato a noi come piante, intendendo la disperata e radicata volontà di sopravvivere e fare arte in un ambiente tossico ed ostile, come quello di oggi in presenza di virus, come quello di sempre in presenza di ignoranza o interessi privati non riferibili alla ricerca e alla crescita culturale. Ecco perché è stato necessario creare una riserva: in selvicoltura “riserva” è l’insieme dei fusti che non si tagliano per mantenere il bosco. Abbiamo scelto quindi di difendere e sostenere. Non nascondersi nel bosco, non imboscarsi: rimboschirsi, coincidere col bosco. Un accantonamento motivato, per un’eventuale utilizzazione o, nel caso fosse stato necessario, per una differita, in un possibile destino rivelatosi reale – e quasi fatale – in cui non sarebbe stato possibile esercitare nel pieno la natura più autentica e l’unica caratterizzante del fare teatro: essere presenti.

Nella nostra assenza selvatica produciamo ancora e maggiormente ossigeno.

Noi piante sappiamo che laddove il fiore muore, nel secco sé, nella sua fine, là c’è il rilascio dei semi, l’inizio di un nuovo viaggio, e nuovamente lo spettacolo della vita.

## **Riferimenti bibliografici**

W. Burroughs, *Interviste*, Il Saggiatore, Milano 2018.

W. Burroughs, *Il padrino Beat: Bowie incontra Burroughs*. Londra 1974, in W. Burroughs, *Interviste*, Il Saggiatore, Milano 2018.

A. Caronia, *Paesaggio iniziale*, in «Blut», maggio 2013.

F.M. Consonni, Phoebe Zeitgeist, *In presenza di virus*, in «Blutzine», Maggio 2020, <https://www.blutzine.it/> (ultimo accesso 21/02/2021).

G. Deleuze, *Differenza e ripetizione*, il Mulino, Bologna 1971.

G. Deleuze, *Che cos'è un dispositivo?*, Cronopio, Napoli 2007.

R.W., Fassbinder, *Blut am Hals der Katze*, Verlag der Autoren, Frankfurt 1971.

R. Menin, *La vita è una prigionia all'aperto*, introduzione a R.W. Fassbinder, *I rifiuti, la città e la morte*, Ubulibri, Milano 1992.

L. Morisco, *Blut: la parola agli artisti(!)*, in «Teatrionline», 18 novembre 2020, <https://www.teatrionline.com/2020/11/blut-la-parola-agli-artisti/> (ultimo accesso 21/02/2021).

S. Reynolds, *Post-punk 1978-1984*, minimun fax, Roma 2018.

S. Sontang, *Notes on "Camp"*, in «Partisan Review», n. 31(4), Fall 1964, pp. 515-530.

T. Sturgeon, *More Than Human*, Farrar, Straus & Young, New York 1953.

**Contributo d'artista. Fuori peer review**